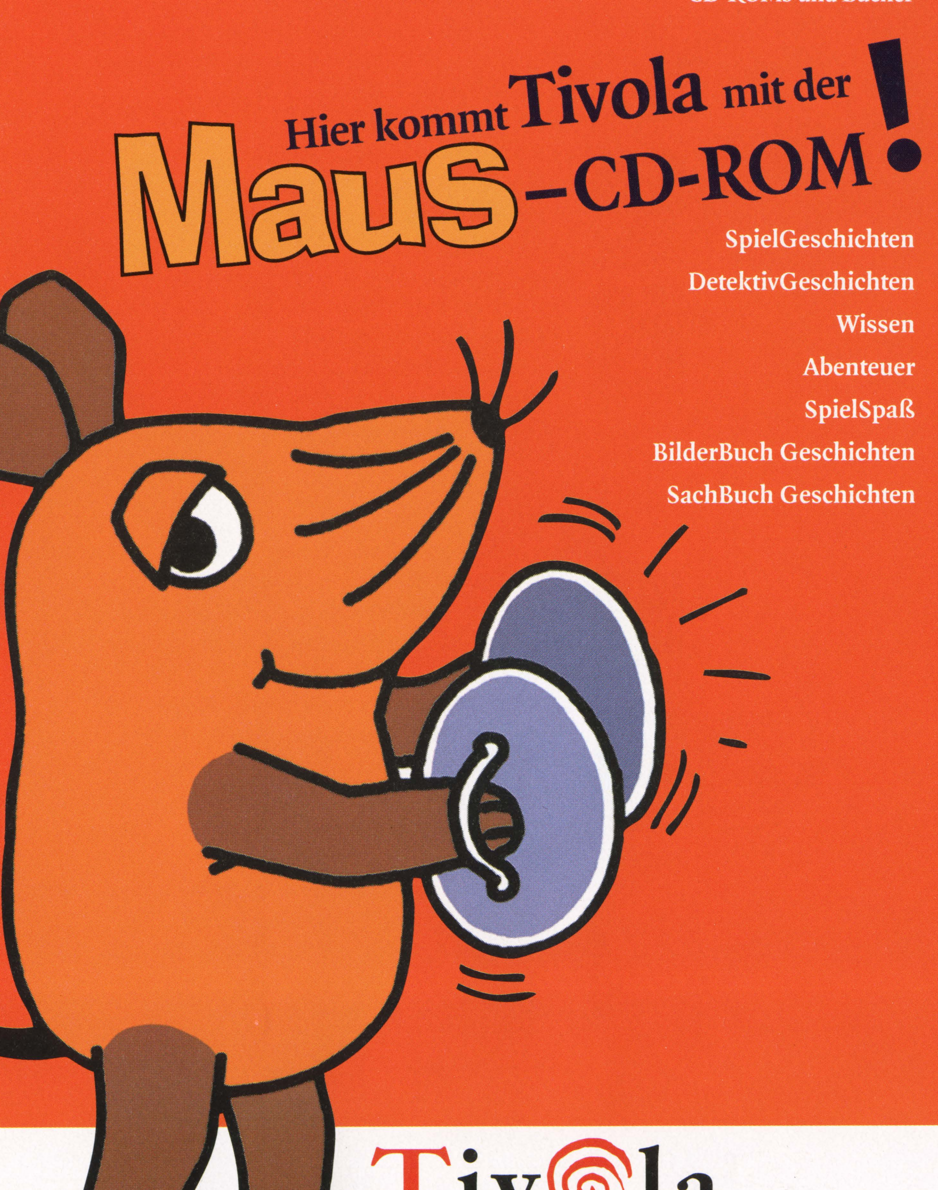
GESAMTVERZEICHNIS

Herbst 2000

CD-ROMs und Bücher



SpielGeschichten
DetektivGeschichten
Wissen
Abenteuer
SpielSpaß
BilderBuch Geschichten
SachBuch Geschichten

Tivola
PUBLISHING

Fröhlich, lustig, intelligent, mehrsprachig – beste Unterhaltung für die Kleinsten







Tivola SpielGeschichten

Informativ, interessant, witzig, unterhaltsam – alles über Natur, Technik und Umwelt





Tivola Wissen

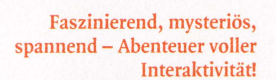


Tivola Demo

Bestell dir für DM 5,– die TivolaDemo! Hier gibt es einen Vorgeschmack auf die Vollversionen der Titel. Tel: (0 30) 53 63 58-0

Mindestanforderungen für alle Tivola-Spiele*				
Windows	WIN 3.x WIN 95, 98 WIN NT 4.0	486er, 8 MB RAM	SVGA-Grafikkarte ab 256 Farben	CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit
Mac	System 7.1	8 MB RAM	Soundkarte	

*Abweichungen werden gesondert aufgeführt.



Faszinierend, mysteriös, spannend – Abenteuer voller Interaktivität!



Tivola Abenteuer

Tivolas DetektivGeschichten verlangen aufmerksame Beobachtung und gute Kombinationsgabe. Harte Nüsse für clevere Köpfe!



Tivola DetektivGeschichten

Fünf tolle Spiele für die ganze Familie zu einem sensationellen Preis

Tivola SpielSpaß

Unterhaltsam, lehrreich, originell – das sind die neuen Tivola-SachBücher mit Oscar dem Ballonfahrer.



Tivola SachBuch Geschichten

Tivola BilderBuch Geschichten

Lustige, wunderbar illustrierte Geschichten für die Kleinsten



Die CD-ROM mit der Maus 1

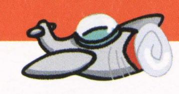
Hier kommt Tivola mit der Maus!

Seit beinahe 30 Jahren zählt die Maus zu den beliebtesten TV-Charakteren für Kinder. Endlich gibt es die Maus auch auf CD-ROM.

Mit vielen Überraschungen wie zum Beispiel:

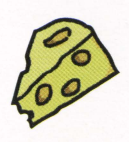
- einer echt interaktiven SachGeschichte zum Mitdenken
- einem aufwändigen, aber ganz einfach zu bedienenden Maus-Mal- und Kreativprogramm mit vielen Anregungen zum Malen, Stempeln, Collagen-Machen, Bildergeschichten-Ergänzen
- einer interaktiven Stachelbär-LachGeschichte
- vielen Bastelanleitungen aus Alltagsdingen zum Ausdrucken
- lustigen Spielen rund um die Welt der Geräusche und Musik
- einem Riesenposter der Maus zum Ausdrucken und Anmalen
- 6 Spielen, die garantiert immer wieder gespielt werden, wie z.B. „Kofferpacken“ oder „Die Käselocherei“
- und viel, viel Maus











NEU

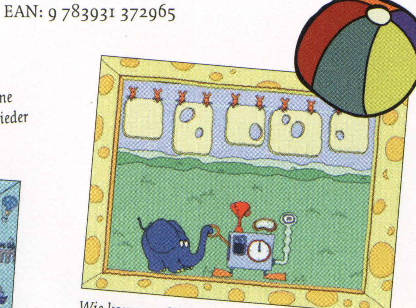
Die CD-ROM mit der Maus 1

Wie kommen die Löcher in den Käse? Was denkt sich der Stachelbär aus, um den Hausputz auf dem Schrottplatz zu vereinfachen? Was heißt „otschki" auf deutsch? Brille, Hund oder Gesundheit? Und wie baut man eine Küchenklapper? Das alles und noch viel, viel mehr gibt's auf der CD-ROM mit der Maus!

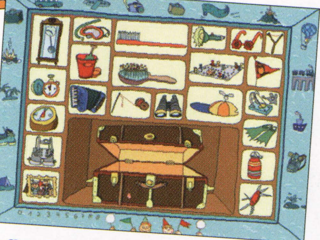
ab Oktober 2000

unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 / € 25,51
ISBN: 3-931372-96-0
EAN: 9 783931 372965

In der Mausmaschine geschehen immer wieder andere Dinge …

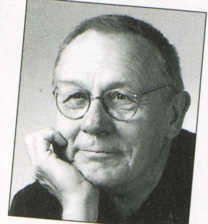


Wie kommen die Löcher in den Käse? Etwa so??

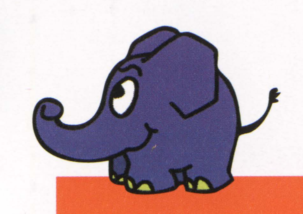


Kofferpacken! Allein oder zu zweit spielbar!

*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 133, 20 MB RAM, 16-Bit-Grafikkarte (16.536 Farben), Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (achtfache Geschwindigkeit), WIN 95, 98 / WIN NT 4.0 / WIN 2000, läuft nicht auf MAC-Systemen



Armin Maiwald führt durch die CD-ROM.







MitterNachtsSpiel

Der KreativSpielplatz

von Květa Pacovská

Dieses Spiel fördert die Kreativität von Kindern jeden Alters. Mit unzähligen Animationen, liebevollen Details und bezaubernder Musik!

4-102 Jahre
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-42-1
EAN: 9 783931 372422



Jedes Bild steckt voller Überraschungen!

Auszeichnungen:
- **Milia d'Or**
- **Bologna New Media Prize**

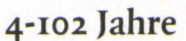
*System-Mindestanforderungen: WIN Pentium 133, 16 Bit High Color, 16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit); MAC PowerPC, System 7.5, 16 MB RAM, 32768 Farben, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)

Alphabet

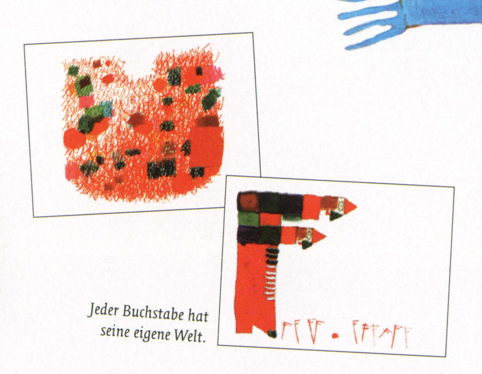
Das Spiel mit dem ABC

von Květa Pacovská

Im spielerischen Umgang mit den Formen der Buchstaben lernen Kinder das Alphabet und dessen Vielgestaltigkeit kennen.
- in deutscher und englischer Aussprache



4-102 Jahre
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-67-7
EAN: 9 783931 372675



Jeder Buchstabe hat seine eigene Welt.

Auszeichnungen:
- **Bologna New Media Prize**

*System-Mindestanforderungen: WIN Pentium 166, 16 Bit High Color, 16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit); MAC PowerPC, 16 MB RAM, 32768 Farben CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)



Den kleinen Raben gibt es jetzt auch auf CD-ROM!

NEU

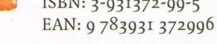
Der kleine Rabe Socke

Alles wieder dran

Als der kleine Rabe Socke mit dem geliehenen Dreirad von Freund Eddi-Bär einen Unfall hat, ist er wütend: „Blöder Baum, stellt sich mir einfach mitten in den Weg! So was!“ Aber schon bald fällt ihm ein, dass Eddi-Bär ziemlich sauer werden könnte, wenn er das Dreirad so kaputt wiederbekäme. „Was also tun?“, fragt er den Spieler, „soll ich es reparieren? Oder ein bisschen flunkern?“ Mit vielen kleinen Spielen.

ab Oktober 2000

ab 4 Jahre
in Deutsch, Französisch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 / € 25,51
ISBN: 3-931372-99-5
EAN: 9 783931 372996







Ob die Eule dem kleinen Raben helfen kann?



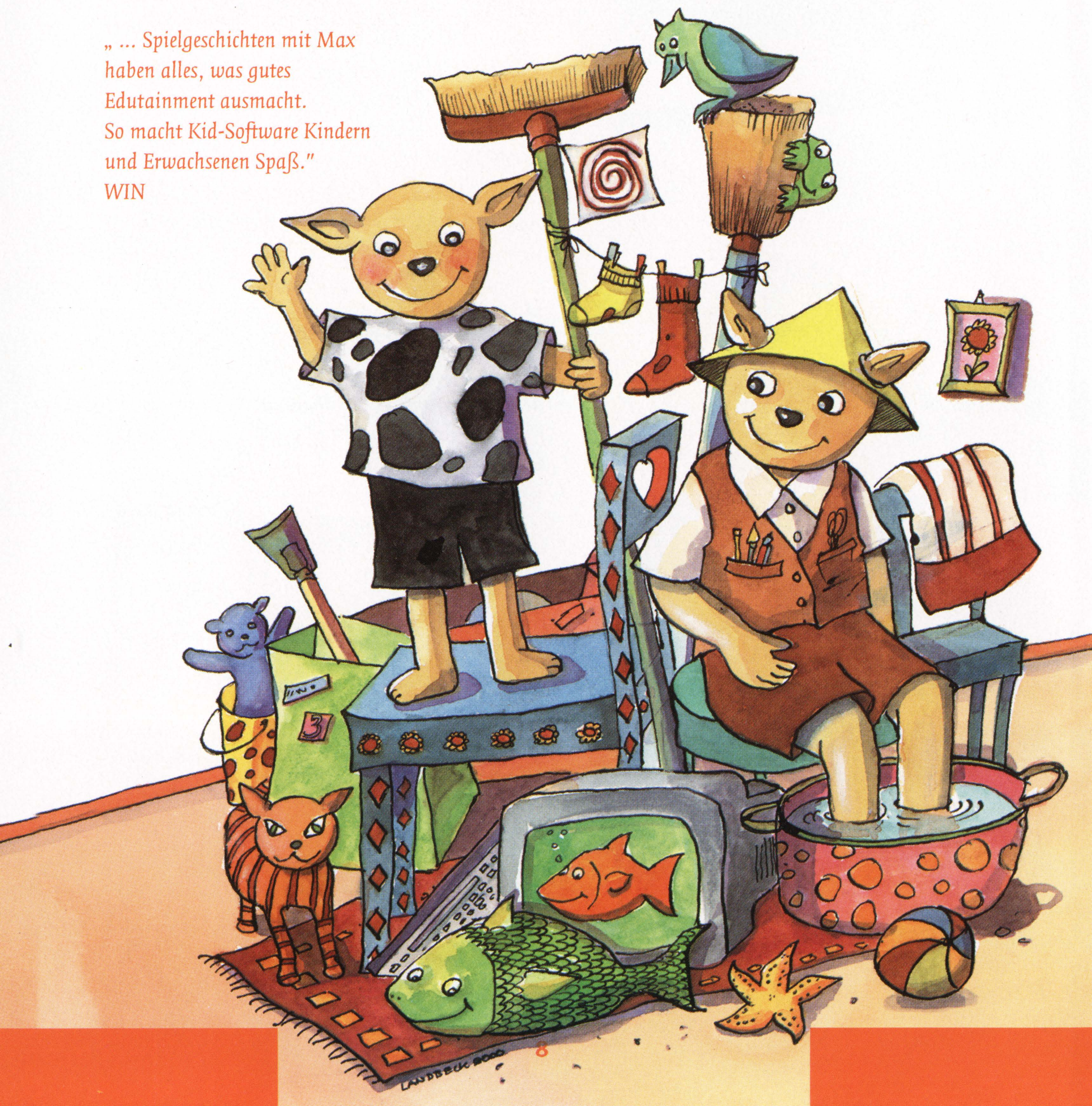
Oh je, der kleine Rabe hat Eddi-Bärs Fahrrad kaputtgemacht!

*WIN (Mindestanforderungen): Win 95/98/NT/2000, Pentium 100, 16 MB RAM, Soundkarte, 16 Bit High Color, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)
MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC, System 7.5, 16 MB RAM, 32768 Farben, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)

Max

Klicken, lachen, staunen, Türen öffnen, sich in Räumen orientieren und sonderbare Dinge wie kleine gelbe Socken, Mondhühner oder Zaubersprüche sammeln – das ist typisch für die lustigen Max-Geschichten.
Alle Titel sind mindestens dreisprachig, wobei jederzeit die Sprache gewechselt werden kann.
Kleine Texttafeln fördern die Lesefertigkeit.

„ ... Spielgeschichten mit Max haben alles, was gutes Edutainment ausmacht. So macht Kid-Software Kindern und Erwachsenen Spaß."
WIN







Ein spannendes Buch mit Max findest Du auf Seite 46.

Max und der Zauberer

Max und Zauberer Zottelzopf im Kampf gegen die böse Hexe

Als Max dem Zauberer Zottelzopf einen Besuch abstattet, findet er ihn in einem schrecklichen Zustand vor. Er wurde in eine Klobürste verwandelt! Viel Abenteuer, viel Spaß, eine Zauberspruch-Maschine und ein Fly-and-Jump-Spiel bieten beste Unterhaltung.

ab September 2000

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch, Französisch und Spanisch!
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-934789-03-X
EAN: 3 783934 789036

Auch Max lernt ein bisschen zaubern.



Wo steckt nur Zauberer Zottelzopf?

*WIN (Mindestanforderungen): 16 MB Ram, 16 bit Grafikkarte, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)
MAC (Mindestanforderungen): 16 MB Ram, System7.5, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)

Max als Plüschtier

Größen: 30 cm und 12 cm
Max hat auch praktische Seiten:
Er ist waschbar, an- und ausziehbar und entspricht den CE-Normen.



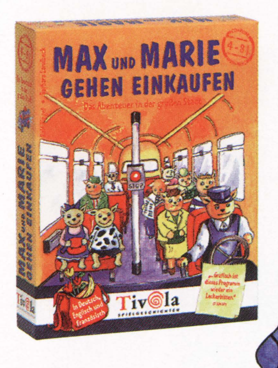
„Ein echtes Muss für seine zahlreichen Fans.“
Toys

Kleiner Max
unverb. Preis-Empf.:
DM 14,90 / öS 119,– /
sFr 14,90 / € 7,62
Artikel-Nr. 8001

Großer Max
unverb. Preis-Empf.:
DM 39,90 / öS 299,– /
sFr 39,90 / € 20,40
Artikel-Nr. 8002





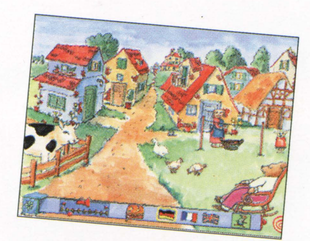


Max und die Geheimformel

Die Zahlensuche in Onkel Pongs Haus

Der schiefe Turm von Lisa droht umzufallen! Um ihn zu retten, muss Max eine Geheimformel in Onkel Pongs verlassenem Haus finden. Jetzt mit in der Verpackung: der kleine Max als Plüschtier!

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-72-3
EAN: 9 783931 372729



Auszeichnungen:
- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**

*Dieses Spiel läuft auch auf WIN 386er PC, 4 MB RAM; MAC 4 MB RAM

Max und Marie gehen einkaufen

Das Abenteuer in der großen Stadt

Wo steppt der Bär?
Wo brüllen Löwen in Postpaketen? Na, in der Stadt, in Ganzweitweg! Max fährt mit dem Bus kreuz und quer durch die große Stadt.

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-01-4
EAN: 9 783931 372019



Auszeichnungen:
- **Gute Wertung, Kinder-Software-Ratgeber**

*Dieses Spiel läuft auch auf WIN 386er PC, 4 MB RAM; MAC 4 MB RAM

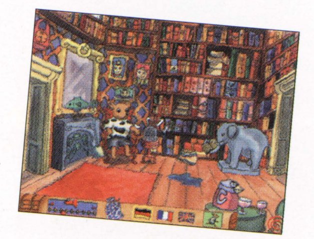


Max und das Schlossgespenst

Die Suche nach den kleinen gelben Socken

Was essen Gespenster?
Heiße Luft mit Steinchen?
Blumenkohl mit Schokosoße?
Nein.
Auf Schloss Neuschweinstein essen Gespenster kleine, gelbe Socken ... Aber wo sind die versteckt?

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– /
€ 35,28
ISBN: 3-931372-05-7
EAN: 9 783931 372057



Auszeichnungen:
- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**
- **bronzener Pädi 1998**



„Spannend gemacht und phantasievoll getextet.“
Computer Bild



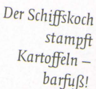
„Ein spannendes Abenteuerspiel ...“
Stern

Max und die Piraten

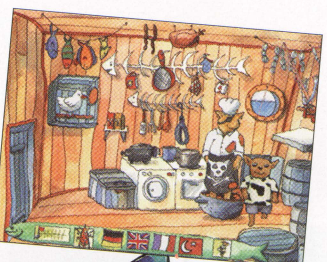
Abenteuer mit Max und Nina auf der Santa Wackelzahn

Welcher Seeräuber ist
der schrecklichste aller schrecklichen Piraten? Und was, bei allen Seegurken der sieben Weltmeere, ist eine Piratenmaschine?

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch, Französisch und Türkisch!
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-39-1
EAN: 9 783931 372392



Der Schiffskoch stampft Kartoffeln – barfuß!



Max auf dem Mond

Die Suche nach den Mondhühnern

Anschnallen! Startknopf drücken! „Drei, zwei, eins, null!“
Die Feuerstrahl-Rakete von Max fliegt zum Mond. Dort macht Max Bekanntschaft mit dem Mann im Mond. Viel Abenteuer, viel Spaß, viele Außerirdische!

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch, Französisch und Spanisch!
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-64-2
EAN: 9 783931 372644



Wie wär's mit einem Stadtbummel durch die Milchstraße?



Auszeichnungen:
- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber
- silberner Pädi 1999

*Dieses Spiel läuft nicht auf WIN 3.1







Hexentanz und Firlefanz

Das verflixte Hexen-SuchSpiel

Hexenalltag in der Hexenstadt. Was lernen Hexenkinder in der Schule? Was ist ein Besen-TÜV? Und welche Hexe hat den schönsten Buckel?

4-8 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-37-5
EAN: 9 783931 372378



Eine typische Hexenwohnung

Der Reparaturdienst für Katzen, Besen, Buckel …

Auszeichnungen:
- CD des Monats in Computer-Bild

Schneewittchen und die Sieben Hänsel

Das MärchenSpiel

Schneewittchen, Rotkäppchen, Hänsel und Gretel – wer diese Märchen gut kennt, kann sie zu ihrem jeweils richtigen Ende führen. Andernfalls ergeben sich die lustigsten Wendungen …

4-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-07-3
EAN: 9 783931 372071



Ob Hänsel und Gretel den richtigen Weg finden?

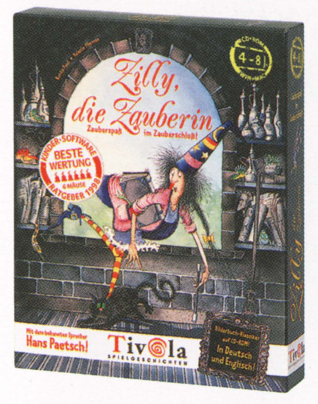
Auszeichnungen:
- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber
- Design Award Winner 97
- Gewinner des Europrix 98

*Dieses Spiel läuft auch auf WIN 386er PC.





Originaltitel „Winnie the Witch“ und „The Fish Who Could Wish“, veröffentlicht von © Oxford University Press, produziert von Inner Workings Ltd.





Willy, der Zauberfisch

Ein Meer voller Überraschungen

Was Willy, der Fisch, sich wünscht, geht in Erfüllung. So zaubert er sich ein großes Unterwasserschloss, eine gelbe Limousine oder einen tollen Nadelstreifenanzug.

4-8 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 / **€** 25,51
ISBN: 3-931372-32-4
EAN: 9 783931 372323

Willi wünscht sich einen gelben Schlitten.



Auszeichnungen:

- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**
- **Gewinner des Emma Award 95**
- **CD des Monats in Computer-Bild**

Zilly, die Zauberin

Zauberspaß im Zauberschloss

In der Küche brodeln Zaubertränke und im Badezimmer springen die Fische aus der Wanne ... Überall in Zillys Zauberschloss verstecken sich verrückte Dinge!

4-8 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 / **€** 25,51
ISBN: 3-931372-31-6
EAN: 9 783931 372316

In Zillis Hexenhaus geht es drunter und drüber!



Auszeichnungen:

- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**



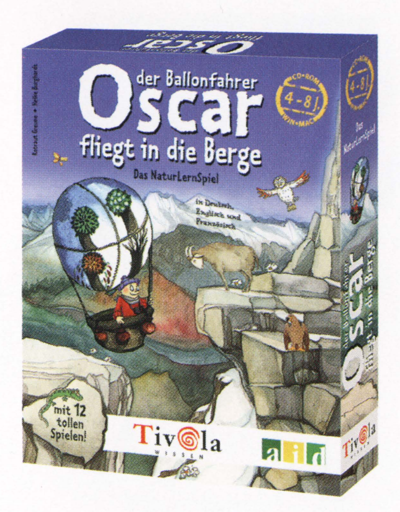
Oscar der Ballonfahrer

Das Besondere an dem kleinen Oscar ist sein Jahreszeitenballon. Mit dem kann er – per Klick! – in jede beliebige Jahreszeit fliegen.
Pro Titel begegnet Oscar sieben verschiedenen Tieren, die sich einen Lebensraum teilen. Sie erzählen ihm im Frühling, Sommer, Herbst und Winter von ihrem Familienleben, wie sie wohnen, was sie gerne essen, wen sie mögen und vor wem sie lieber davonlaufen.
Jedes Oscar-Abenteuer ist mit 12 versteckten Spielen ausgestattet.
Die Serie wurde mit der Giga-Maus als beste Lernsoftware Deutschlands ausgezeichnet.
Die Oscar-Serie ist eine Koproduktion mit dem aid, Auswertungs- und Informationsdienst für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten e.V.

„Diese Lernspiele machen nicht nur schlau, sondern auch Spaß. Der Jahreszeitenballon (...) ist eine geniale Idee."
PC Magazin



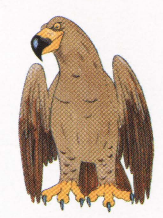






Bücher mit Oscar, dem Ballonfahrer, findest du auf den Seiten 42-45

der Ballonfahrer Oscar fliegt in die Berge



Das NaturLernSpiel

Oscar in Lederhosen! Im Gebirge erfährt Oscar, dass Murmeltiere bei Gefahr pfeifen, Bärenbabys so groß wie Meerschweinchen sind, Gämsen gerne rodeln, Adler gelegentlich steil vom Himmel stürzen, warum Auerhähne beim Schlafen nicht vom Baum fallen und vieles mehr. Wie immer mit 12 Spielen.

ab August 2000

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-98-7
EAN: 9 783931 372989

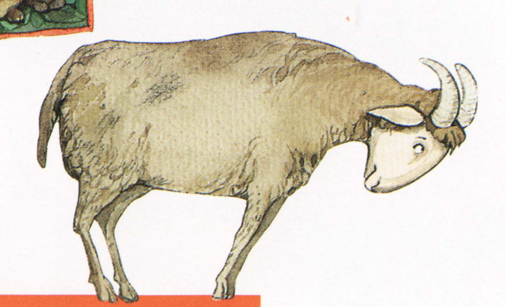
Oscar besucht einen Adlerhorst, ...

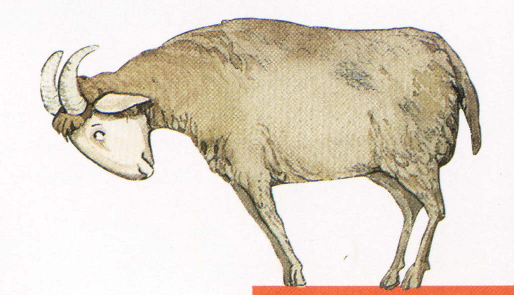


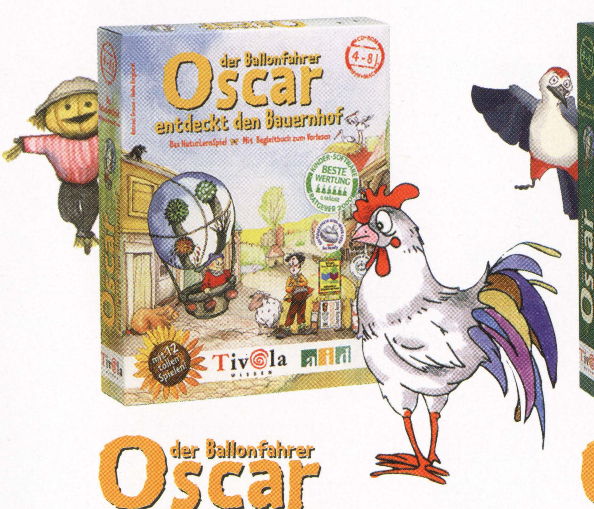
trifft auf eine Bärenfamilie und ...



wird dabei zum Bergwelt-Profi.







der Ballonfahrer Oscar entdeckt den Bauernhof

Das NaturLernSpiel

Fliegen Schweine im Winter in den Süden? Schlafen Schafe auf Stangen? Bereitwillig berichten Kühe, Schafe, Schweine, Hühner und Störche aus ihrem Leben. Mit 12 Spielen, wie z.B. Muh- & Mäh-Muhsik, Eierfangen und Schäferhund-Spiel.

4-8 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-15-4
EAN: 9 783931 372156



Oscar sammelt auf dem Bauernhof alle Zutaten für eine Pizza.

Auszeichnungen:

- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**
- **New Media Prize auf der Internationalen Kinderbuchmesse in Bologna 1998!**
- **Bafta 1998**



der Ballonfahrer Oscar und die Geheimnisse des Waldes

Das NaturLernSpiel

Frieren Ameisen im Winter? Sind Eichhörnchen vergesslich? Warum werden die Dachse im Winter immer dicker?
Mit 12 Spielen, wie z.B. Pick die Assel!, Fledermaus-Flug-Spiel und TicTacNuss.

4-8 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-13-8
EAN: 9 783931 372132



Bekommt der Specht vom Klopfen Klopfschmerzen?

Auszeichnungen:

- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**







„Oscar, mach weiter!" c't

„Das Naturlernspiel überzeugt inhaltlich wie auch grafisch und beweist, wie spannend Natur sein kann."
CHIP

der Ballonfahrer Oscar taucht unter

Das NaturLernSpiel

Wann schlafen Fische? Bekommen Enten im Winter kalte Füße? Haben Frösche Ohren? Mit 12 Spielen, wie z.B. Fang die Fliege!, Bau den Staudamm! oder Muschel-Memory.

4-8 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-41-3
EAN: 9 783931 372415



Oscar trifft auf eine Biberfamilie.

Wer kann im Wasser überwintern?

Auszeichnungen:
- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**

der Ballonfahrer Oscar und die Abenteuer der Wiese

Das NaturLernSpiel

Wie klug sind Eulen wirklich? Bemalen Hasen Eier? Sind Maulwürfe tatsächlich blind? Wie immer gibt es 12 spannende und lustige Spiele zu entdecken.

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-59-6
EAN: 9 783931 372590



Nachts die Eulen besuchen – spannend!

Auszeichnungen:
- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**

Milli-Metha

Milli-Metha – wie ihr Name schon vermuten lässt – kann sich sehr, sehr klein machen und deshalb in Mikrokosmen vordringen. Prima! So spaziert sie in einem Körper herum, um den Weg der Speisen zu erforschen, oder untersucht in einem Baum das dünnste Blatt von innen.

- Die Milli-Metha-Serie ist eine Koproduktion mit dem aid, Auswertungs-und Informationsdienst für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten e. V.

aid

„Und so zeigt der Tivola-Verlag wieder einmal, dass Naturkunde auch zu Hause Spaß machen kann.“
c't



„Milli-Methas Ernährungsspiel ist rundum gelungen.“
CHIP

mit Arbeitsblättern

Milli-Methas
ERNÄHRUNGSSPIEL



Milli-Methas

REISE IN DEN KÖRPER

Eine Speisereise mit Denkfutter

Welchen Weg nimmt die Nahrung, wenn sie erst einmal heruntergeschluckt ist? Auf ihrer Entdeckungsreise durch den Körper lernt Milli-Metha viele interessante Wesen kennen. Zum Beispiel Korks, den Magen, oder Klothilde, Herrscherin des Dickdarms! Mit tollen Spielen und Bastelanregungen zum Ausdrucken.

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-50-2
EAN: 9 783931 372507



Milli lernt Korks, den empfindlichen Magen, kennen.



Auszeichnungen:
- **CD-ROM der Woche in Computer-Bild**
- **Prix Möbius Deutschland**

Milli-Methas
ABENTEUERREISE IN DEN BAUM
EINE NATURSPURSUCHE
Tivola

Milli-Methas

ABENTEUERREISE IN DEN BAUM

Eine NaturspurSuche

Na so was: Dagobert Depp, Waldbesitzer, behauptet, in den Bäumen würden keine Tiere leben. Und nun will er eine alte Eiche fällen. „Stimmt alles nicht!“, sagt Milli-Metha, die kleine Naturforscherin.
Alles über die erstaunliche Lebensvielfalt in einem Baum, mit vielen Informationen und versteckten Naturspielen!

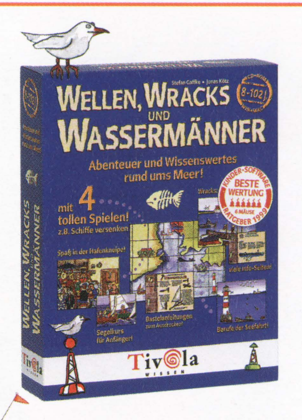
4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-81-2
EAN: 9 783931 372811



Milli wandert in den Baum hinein, bis in die Wurzeln!







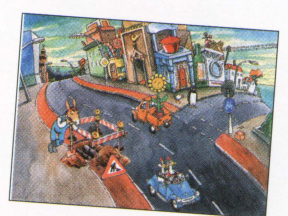


DAS VERKEHRS-LERNSPIEL

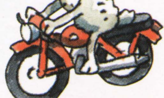
Fred und das Flaschenfahrrad

Fred, ein kleiner Pinguin, kommt in die Stadt. Am Südpol brauchte er keine Verkehrsregeln. Aber hier erfährt er alles über Autos, Zebrastreifen, linksabbiegende Schweine und Fahrräder.

4-8 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-10-3
EAN: 9 783931 372101



Auszeichnungen:
- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber



WELLEN, WRACKS UND WASSERMÄNNER

Abenteuer und Wissenswertes rund ums Meer

Abenteuer und Wissenswertes rund ums Meer. Jolle, Kutter, Dampfer, Motoryachten und Fischtrawler spielen hier die Hauptrolle. Alles übers Segeln, Tauchen und Schnorcheln, mit Bastelanleitungen und Spielen.

8-102 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– /
€ 35,28
ISBN: 3-931372-03-0
EAN: 9 783931 372033



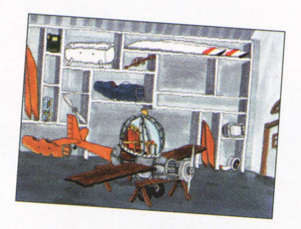
Auszeichnungen:
- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber

FLIEGEN, FLATTERN, FLUGMASCHINEN

Abenteuer und Wissenswertes rund ums Fliegen

Jumbo-Jets, Tornados, Zeppeline, Helikopter, Engel und Vampire. Alles übers Fliegen, Düsen, Trudeln, Navigieren, Starten und Landen. Mit vielen Fotos, Videos, Spielen und Bastelanleitungen.

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– /
€ 35,28
ISBN: 3-931372-04-9
EAN: 9 783931 372040

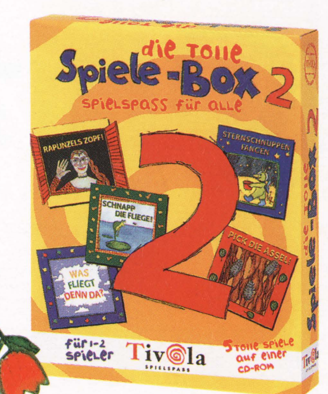


Auszeichnungen:
- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber

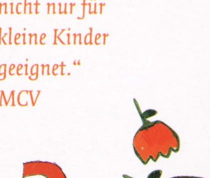
*Dieses Spiel läuft nicht auf WIN NT.



*veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Inner Workings, nach „The Jolly Postman“ von Janet und Allan Ahlberg, veröffentlicht von Reed Children's Books © Allan Ahlberg 1986,1991,1995



„Die Sammlung ist sehr schön gemacht und nicht nur für kleine Kinder geeignet.“
MCV



die tolle Spiele-Box
Spielspass für Alle

5 tolle Spiele auf einer CD-ROM:

Magisches Jonglieren**
Schiffe versenken
Schweine-Domino
TicTacWuff
Vorsicht, bissiger Hund!*

4-102 Jahre
unverb. Preis-Empf.:
DM 29,90 / öS 225,– / sFr 29,90 / € 15,29
ISBN: 3-931372-40-5
EAN: 9 783931 372408



TicTacWuff! Schlafwandelnde Omas gegen Hunde

Schweinedomino – schweineschwer!



**Jonglieren läuft nicht auf WIN 3.x, WIN NT.

die tolle Spiele-Box 2
Spielspass für Alle

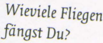
5 lustige Spiele auf einer CD-ROM, allein gegen den Computer oder zu zweit spielbar:

Rapunzels Zopf
Was fliegt denn da?
Pick die Assel!
Schnapp die Fliege!
Sternschnuppenfangen

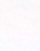
4-102 Jahre
unverb. Preis-Empf.:
DM 29,90 / öS 225,– / sFr 29,90 / € 15,29
ISBN: 3-931372-65-0
EAN: 9 783931 372651



Wer erklimmt zuerst den Turm von Rapunzel?



Wieviele Fliegen fängst Du?









Jede „WAS IST WAS"-CD-ROM basiert auf dem Wissensumfang des gleichnamigen „WAS IST WAS"-Buches.
In über 600 Aufgaben, Fragen, Rätseln und Spielen gibt es jede Menge zu lernen und zu staunen. Das Besondere an dieser Reihenkonzeption: Bei jedem Spieldurchlauf lernt der Spieler dazu, so dass er sich zu einem echten Experten entwickeln kann. Die CD-ROMs sind allein oder zu zweit spielbar und haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Im Internet gibt es einen Highscore, in dem sich laufend „WAS IST WAS"-Quiz-Spieler aus dem ganzen Land miteinander messen.

*für alle WAS IST WAS-Titel
WIN (Mindestanforderungen):
Pentium PC, 32 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit), WIN 95,98/WIN NT 4.0
MAC (Mindestanforderungen):
MAC Power PC, 32 MB RAM
System 7.5.3, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)





Die sieben Weltwunder

Sie waren die berühmtesten Bauwerke des Altertums und zeigten die Macht und den Ruhm ihrer Erbauer.
Wo standen sie?
Wer erbaute sie und warum? Was wurde aus ihnen? Was ist Legende und was Wirklichkeit?
ab August 2000

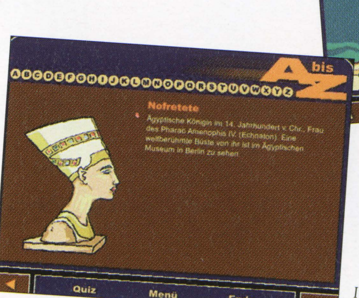
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 39,90 / öS 299,– / sFr 39,90/ € 20,40
ISBN: 3-934789-00-5
EAN: 9 783934 789005



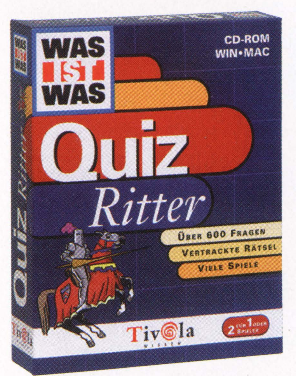
Schaffst du es, dieses Weltwunder wieder richtig zusammenzupuzzeln?



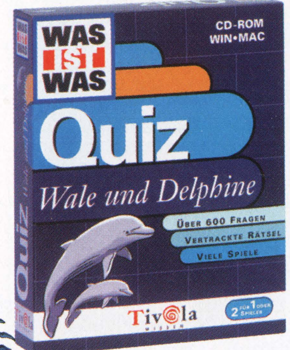
Rudere gegen den Computer oder einen Mitspieler.



Im Glossar findest du viele Informationen rund ums Thema.



„Viel historisches Wissen, ohne dass dabei der Spielspaß zu kurz kommt.“
PC go



„... eine gelungene Kombination von Wissensvermittlung mit Spielelementen.“
MCV



Quiz 1

Ritter



Zwei Kostproben:
Was ist eine Badehuort?
a) eine Bademütze
b) ein Handtuch
c) ein Badegewand
Was lernten eigentlich die Mädchen zur Ritterzeit?
a) streiten und kämpfen
b) den Burghaushalt führen
c) nichts
Alles Wissenswerte über die Welt der Ritter, Burgfräuleins und Knappen.

in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 39,90 / öS 299,– / sFr 39,90/ € 20,40
ISBN: 3-931372-63-4
EAN: 9 783931 372637

WAS IST WAS

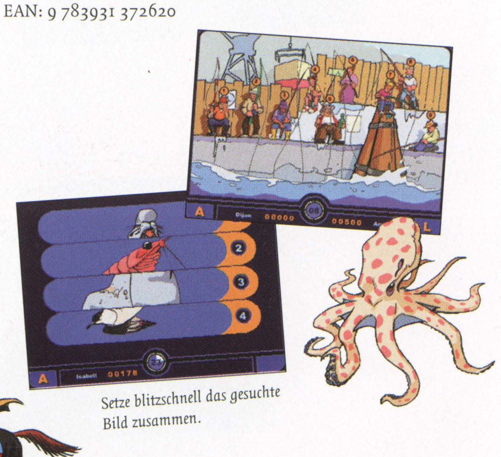
Quiz 2

Wale und Delphine

Warum sehen Wale den Fischen ähnlicher?
a) weil sie sich als Fische verkleiden
b) weil sie wie die Fische im Wasser leben
c) weil sie mit den Fischen verwandt sind
Hier lernt man alles Wissenswerte und Interessante über diese Meeressäuger.

in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 39,90 / öS 299,– / sFr 39,90/ € 20,40
ISBN: 3-931372-62-6
EAN: 9 783931 372620

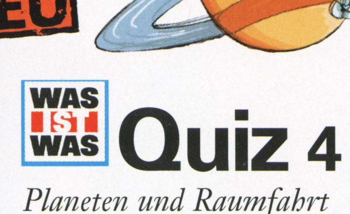
Was stimmt nicht in diesem Bild?



Setze blitzschnell das gesuchte Bild zusammen.







WAS IST WAS Quiz 4

Planeten und Raumfahrt

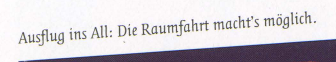
Seit Tausenden von Jahren beobachten und erforschen Menschen den Himmel. Satelliten umkreisen heute unsere Erde, ermöglichen Mobilfunk, Fernsehen und globale Kommunikation. Hier geht es um Raumfahrt, Planeten, Monde, Kometen, Raketen, Satelliten und Sonden.

ab Oktober 2000

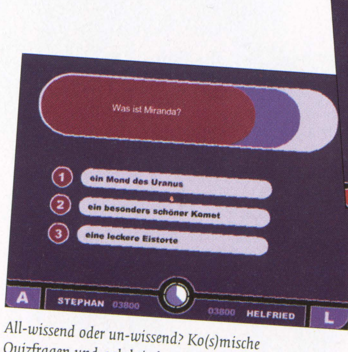
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 39,90 / öS 299,– / sFr 39,90/ € 20,40
ISBN: 3-934789-05-6
EAN: 9 783934 789050



Versteckspiele und mehr! Was verbirgt sich in den unendlichen Weiten des Universums?



Ausflug ins All: Die Raumfahrt macht's möglich.



All-wissend oder un-wissend? Ko(s)mische Quizfragen und galaktische Rätsel sind zu lösen.



Originaltitel veröffentlicht von GALLIMARD JEUNESSE:

Wer wird webmaster?

Rette das Internet!

Experimente, Rätsel und Geheimnisse

Wer stellt dem skrupellosen Hacker eine Falle? Wer wird der Webmaster? Der Hacker ist nur mit Informationen, Geschick und Scharfsinn zu überlisten:

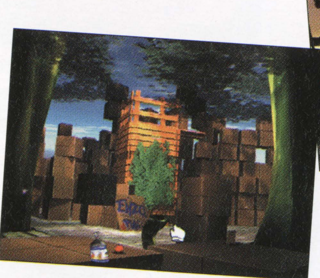
- Mit einer grundsätzlichen Einführung ins Internet
- Für dieses Spiel ist keine Internet-Verbindung notwendig!
- Mehr als 40 Websites zu erforschen!

ab September 2000

ab 10 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-88-X
EAN: 9 783931 372880

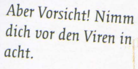


Kannst du den Hacker überlisten?

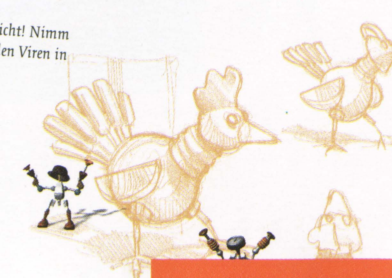


Sammle wichtige Informationen in den Foren.

Aber Vorsicht! Nimm dich vor den Viren in acht.



*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 150 MHZ, 32 MB RAM, Grafikkarte mit 256 Farben, Soundkarte, WIN 95,98, CD-ROM-Laufwerk (zwölffache Geschwindigkeit)
MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC 150 MHZ, 32 MB RAM, System 7.5,CD-ROM-Laufwerk (zwölffache Geschwindigkeit),





NEU

MYKROPOLIS

PLANET DER ROBOTER

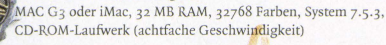
Intelligenz und Reaktionsvermögen sind gefragt, wenn es um die Konstruktionen der unterschiedlichsten Roboter geht. Der Spieler begreift schnell: Der Geist ist manchmal mächtiger als die Materie. Auf Mykropolis ist Köpfchen gefragt – mit Kraft allein kommt man nicht ans Ziel.

Ein spannendes Abenteuer in einer phantastischen Umgebung.



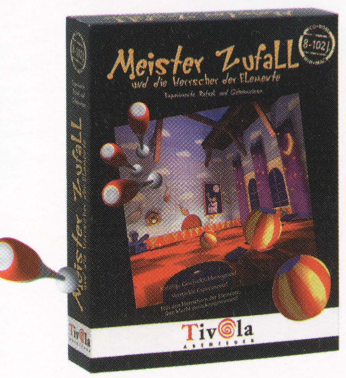
ab 10 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-93-6
EAN: 9 783931 372934

*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 133, 32 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (empfohlen High Color 16 Bit), Soundkarte, WIN 95/98, CD-ROM-Laufwerk (achtfache Geschwindigkeit)
MAC (Mindestanforderungen):
MAC G3 oder iMac, 32 MB RAM, 32768 Farben, System 7.5.3, CD-ROM-Laufwerk (achtfache Geschwindigkeit)



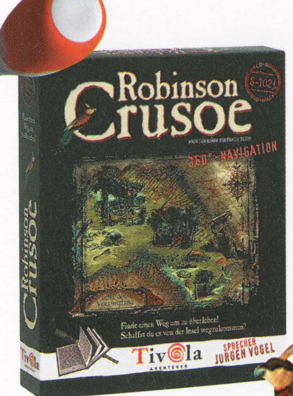


Kennst du unser Sonnensystem? Bring die Planeten zurück auf ihre Bahn!





Originaltitel: „Meesters van Macht" veröffentlicht von VNU Interactive Media © IJsfontein Amsterdam (Hayo Wagenaar, Jan-Willem Huisman und Sander Hassing)



„Sehr gut" Wertung in Computer-Bild

© Flammarion für die Originalausgabe. Produktion und Realisierung gyoza media

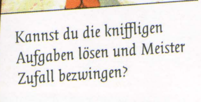
Meister Zufall

und die Herrscher der Elemente

Experimente, Rätsel und Geheimnisse

Die Macht des Meister Zufall ist zu groß geworden. Er bedroht das Gleichgewicht der Elemente, will die Welt ins Chaos stürzen ... Wer hält ihn auf?

8-102 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 / € 25,51
ISBN: 3-931372-51-0
EAN: 9 783931 372514



Kannst du die kniffligen Aufgaben lösen und Meister Zufall bezwingen?

Auszeichnungen:
- **Bafta 1999**

*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte ab 256 Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit), WIN 95,98
MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC, 16 MB RAM, System 7.1, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)

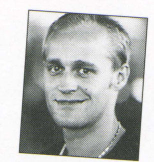
Robinson Crusoe

Klassiker auf CD-ROM

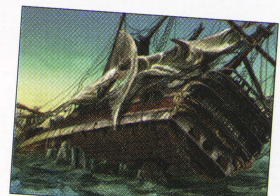
*„Schlimm: Ich bin auf eine schrecklich einsame Insel verschlagen, ohne Hoffnung auf Erlösung.
Gut: Aber ich bin am Leben. Ich bin nicht wie alle meine Gefährten ertrunken."*
(aus: Robinson Crusoe von Daniel Defoe).

Dieses 3-D-Adventure versetzt den Spieler in die Situation des gestrandeten Robinson Crusoe. Ein jahrzehntelanger Überlebenskampf beginnt – gegen wilde Tiere, Fieber und Einsamkeit ...

8-102 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-48-0
EAN: 9 783931 372484



Der Erzähler: Jürgen Vogel





Auf dem Wrack findest du vieles, was du zum Überleben brauchst.



*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 90, 12 MB RAM, High Color (16 Bit), Soundkarte, WIN 95,98/WIN NT 4.0, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit),
MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC, 12 MB RAM, 32768 Farben, System 7.5, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)





© Für das Originalwerk und die Multimedia-Ausgabe Editions Gallimard, 1998, Paris

nrf Gallimard

Der Kleine Prinz

Klassiker auf CD-ROM

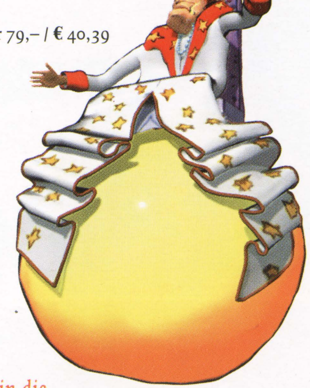
Der Kleine Prinz ist – nach der Bibel und dem Koran – das meistverkaufte Buch der Welt! Auch als CD-ROM ist dieser Literaturklassiker enorm erfolgreich. Die wunderbare Geschichte vom Kleinen Prinzen ist ein Plädoyer für mehr Menschlichkeit und Sensibilität. Mit schönen 3-D-Animationen, hervorragenden Sprechern, einem Fuchs-Zähmungs-Spiel, einem geheimen Tagebuch und vielen Informationen über den Autor.



Wunderbares Bildmaterial über Saint-Exupéry.

Erster Kontakt auf dem Planeten Erde: Der kleine Prinz trifft die Schlange.

in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 79,– / öS 599,– / sFr 79,– / € 40,39
ISBN: 3-931372-36-7
EAN: 9 783931 372361



Der Erzähler:
Ben Becker

„...gehört unbedingt in die elektronische Familienbibliothek!"
Eltern for family, Giga Maus

*WIN (Mindestanforderungen):
Pentium 90, empfohlen Pentium 100, 16 Bit High Color, 16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk (vierfach Geschwindigkeit); MAC (Mindestanforderungen): MAC PowerPC, System 7.5, 16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk (vierfacher Geschwindigkeit)

Auszeichnungen:
- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**
- **CD-ROM der Woche in Computer-Bild**





Suchen, sammeln, sortieren – alle Gegenstände sind beweglich und führen ein Eigenleben.

„Testergebnis sehr gut."
Computer-Bild

Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch

Experimente, Rätsel und Geheimnisse

Albert ist ein verrückter, alter Abenteurer. In seinem Notizbuch sind jede Menge lebendige Tierchen, vertrackte Rätsel und kuriose Geheimnisse versteckt. Je mehr Aufgaben gelöst werden, desto mehr Buchseiten kann der Spieler aufblättern. Überall warten mysteriöse Überraschungen!

10-102 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-66-9
EAN: 9 783931 372668

Viele Rätsel und Mysterien birgt das alte Ägypten.



*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 120, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (empfohlen High Color 16 Bit), Soundkarte, WIN 95,98 CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit),
MAC (Mindestanforderungen): MAC G3 oder iMac, 32 MB RAM Grafikkarte mit 256 Farben (empfohlen 32768 Farben), System 7.5, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)

Auszeichnungen:
- **Bologna New Media Prize 2000**
- **Prix Möbius '99**
- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**





© Für das Originalwerk und die Multimediaausgabe EMME/ Lexis Numerique

„Fazit: Ein bezauberndes Rätselspiel!"
Bravo Screenfun

Alberts abenteuerliche Reise

Experimente, Rätsel und Geheimnisse

Wieder dreht sich alles um Alberts wunderbare Reisen, seine Schätze und seine Abenteuer! Schöne Bilder und überraschende Animationen begleiten den Spieler durch das lebendige Notizbuch.
Von Sansibar nach Borneo, von Ticao nach Bombay und weiter nach Bangkok ...

10-102 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– / € 35,28
ISBN: 3-931372-87-1
EAN: 9 783931 372873

Die Welt steht dir offen – ob du dich wohl zurechtfindest?

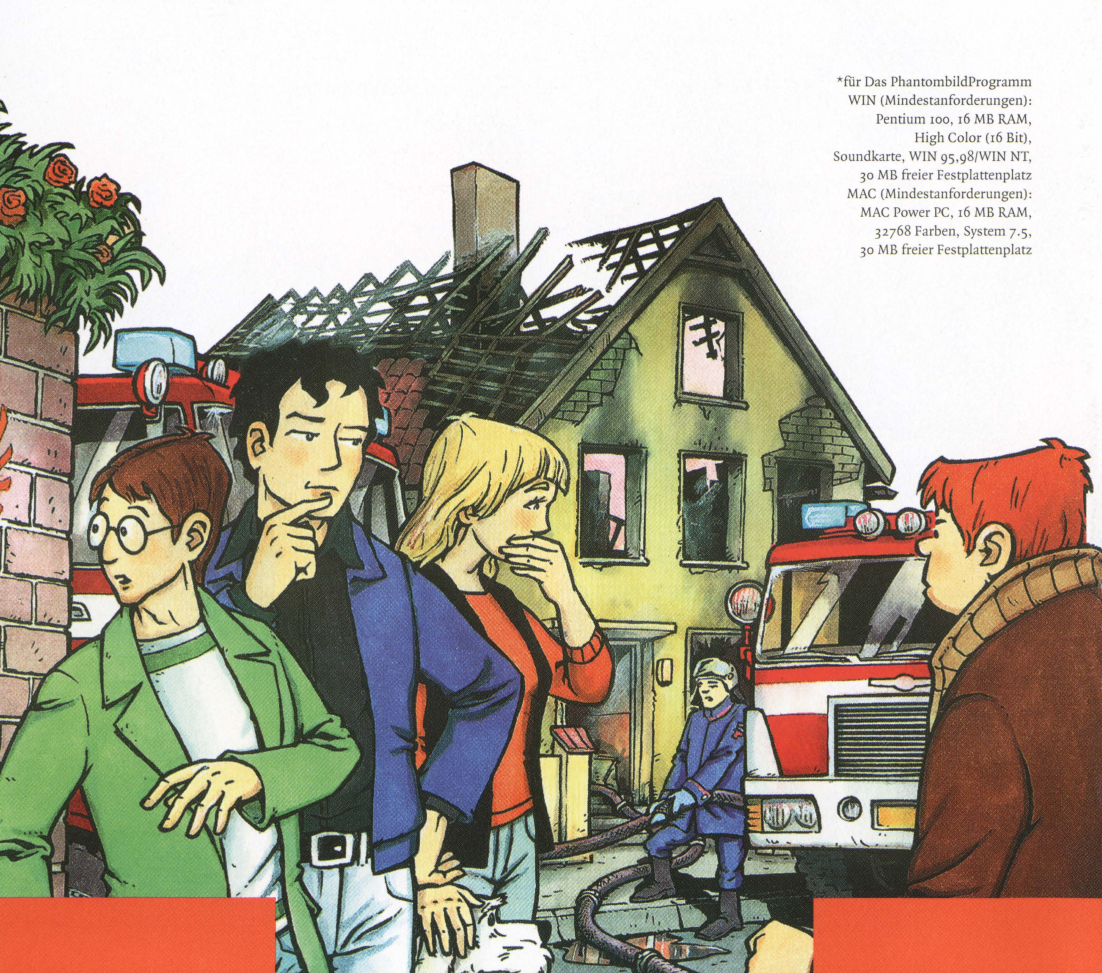
Was verbirgt sich hinter diesem Portal?

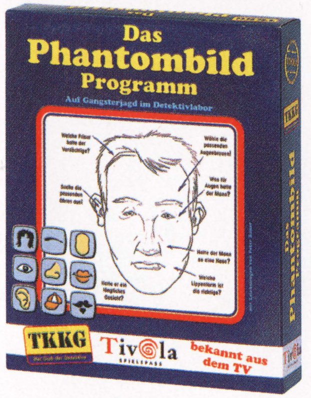
*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (empfohlen High Color 16 Bit), Soundkarte, WIN 95/98, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit), MAC (Mindestanforderungen): MAC G3 oder iMac, 32 MB RAM, 32768 Farben, System 7.5.3, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)

Ein Fall für TKKG

Tim, Karl, Klößchen und Gaby sind TKKG. Unerschrocken lösten sie bereits in über 100 Büchern, auf Hörspielkassetten und in 5 TV-Filmen aufregende Kriminalfälle. Die TKKG-CD-ROMs sind völlig neue Detektivgeschichten, exklusiv geschrieben für das interaktive Medium. Der Spieler schlüpft wechselweise in die Rolle eines der vier Kinder und geht auf Spurensuche. Mittels Zeugenbefragung, Indizienbeschaffung und logischen Kombinierens kommt der Spieler dem Täter auf die Spur. Jedes TKKG-Spiel gipfelt in einem besonders spannenden Finalspiel, in dem der Verbrecher gestellt werden muss.

*für Das PhantombildProgramm
WIN (Mindestanforderungen):
Pentium 100, 16 MB RAM,
High Color (16 Bit),
Soundkarte, WIN 95,98/WIN NT,
30 MB freier Festplattenplatz
MAC (Mindestanforderungen):
MAC Power PC, 16 MB RAM,
32768 Farben, System 7.5,
30 MB freier Festplattenplatz





„... gut und lustig."
MCV



Das Phantombild-Programm

Gangsterjagd im Detektivlabor!

Wird auch eingesetzt in der TV-Sendung „Club der Detektive"!
Mit dem TKKG-Phantombild-Programm skizziert man Menschen – auch Hunde und Katzen! – aus der Erinnerung. Die vielen Gesichter, Nasen, Bärte und Augen zum Austauschen und Probieren bieten Hunderte von Kombinationsmöglichkeiten! Das Phantombild-Programm schult Beobachtungsgabe, Gedächtnis und Schnelligkeit!
Mit „Gesucht"-Zettel zum Ausdrucken!

8-102 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 39,90 / öS 299,– / sFr 39,90/ € 20,40
ISBN: 3-931372-86-3
EAN: 9 783931 372866



Auf dem Sortiertisch findest du alle selbst erstellten Phantombilder!

Ein Fall für TKKG 7: Wer stoppt den Feuerteufel?

Das DetektivSpiel zum Miträtseln

Eine Serie von Bränden beunruhigt die Bewohner der Stadt.
Zufall oder Brandstiftung? Ein neuer, brandheißer Fall für TKKG.
ab September 2000

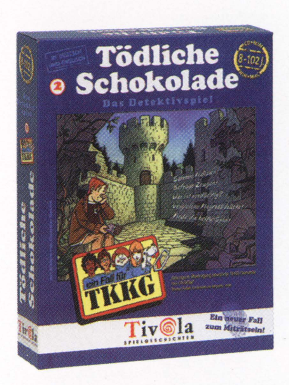
8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 / € 25,51
ISBN: 3-934789-02-1
EAN: 9 783934 789029

Wer kennt diesen Mann auf dem Phantombild?



Handelt es sich hier um Brandstiftung oder einen Unfall?

WIN (Mindestanforderungen): WIN 95,98/WIN NT 2000, Pentium 100, 16 MB RAM, High Color (16 Bit),Soundkarte, 30 MB freier Festplattenspeicher
MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC, 16 MB RAM, 32768 Farben, System 7.5, 30 MB freier Festplattenspeicher



Ein Fall für TKKG 2:

Tödliche Schokolade

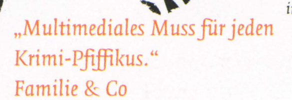
Das Detektivspiel zum Miträtseln

Klößchens Vater ist Opfer einer Erpressung! Wer hat ein Tatmotiv?

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-33-2
EAN: 9 783931 372330



Was weiß Herr Brodonski, der seltsame Apotheker?



„Multimediales Muss für jeden Krimi-Pfiffikus."
Familie & Co



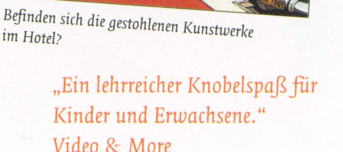
Ein Fall für TKKG 3:

Der Schatz der Maya

Das Detektivspiel zum Miträtseln

Unschätzbar wertvolle Kunstwerke sind aus dem städtischen Museum verschwunden. Die Ermittlungen führen TKKG in den Urwald Mexikos.

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-38-3
EAN: 9 783931 372385



Befinden sich die gestohlenen Kunstwerke im Hotel?

„Ein lehrreicher Knobelspaß für Kinder und Erwachsene."
Video & More



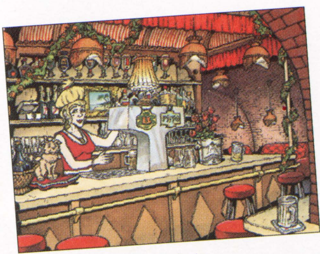
Ein Fall für TKKG 4:

Das Rätsel der Villa Drachenkralle

Das Detektivspiel zum Miträtseln

Ein finsteres Geheimnis birgt die am Stadtrand gelegene Villa Drachenkralle. Eine harte Nuss für TKKG.

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-49-9
EAN: 9 783931 372491



Eine heiße Spur führt direkt in Lolas Bar ...

„Besonders empfehlenswert."
MCV

„Kauftip"
Computer Easy







Ein Fall für TKKG 5:

Verrat an TKKG

Das Detektivspiel zum Miträtseln

„Gaby Glockner ist eine Diebin!", steht in allen Zeitungen. Wer verbreitet diese üble Verleumdung? Ein kniffeliger Fall, in dem auch Tierquälerei eine Rolle spielt ...

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-60-X
EAN: 9 783931 372606

Ein Fall für TKKG 6:

Der Fälscherbande auf der Spur

Das Detektivspiel zum Miträtseln

Karl hat sich Falschgeld andrehen lassen! Ein Fall für TKKG! Hier geht's um Geldfälscher, Banken, Blüten und den Euro.

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,– / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-85-5
EAN: 9 783931 372859

EIN FALL FÜR

MÜTZE & CO

Das Detektivspiel zum Miträtseln

Mütze, Karin und Billy sind dicke Freunde. Als Karins kleiner Hund entführt wird, gehen sie gemeinsam auf Gangsterjagd. Dabei müssen sie sehr vorsichtig sein ...

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,– / öS 525,– / sFr 69,– /
€ 35,28
ISBN: 3-931372-02-2
EAN: 9 783931 372026

In diesem Zooladen soll Gaby angeblich gestohlen haben ...





Frau Bellheim, die Optikerin, hat den Durchblick – Karls Scheine sind Fälschungen!

„Dass „Ein Fall für Mütze & Co" so spannend ist, dass auch Erwachsene daran gerne tüfteln, ist die wahre Kunst der Spielerfinder."
Westdeutsche Zeitung

Auszeichnungen:

- **Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber**



Bücher bei Tivola!

Warum?
Weil uns viele Kinder gefragt haben:
„Gibt es ein Max-Buch?“
„Wann gibt es endlich Oscar-Bücher?“
Weil auch Eltern beim Vorlesen in
andere Welten entführt werden möchten.
Weil ein Buch Geschichten anders
erzählt als eine CD-ROM.
Und weil wir einfach Spaß an Büchern haben.



NEU

Werner Holzwarth
mit Bildern
von Christina Bretschneider

Fünf Kinder hatte Mama Maus

BilderBuch Geschichte

„Fünf Kinder hatte Mama Maus, vier sahen gleich – eins anders aus."
Über das Anderssein und darüber, die eigenen Stärken zu entdecken. Wunderbar einfache Verse von Werner Holzwarth, dem Autor des Klassikers „Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat", und Christina Bretschneiders bezaubernde Illustrationen bieten eine sehr eingängige Umsetzung des Dauerbrenner-Themas.
ab August 2000

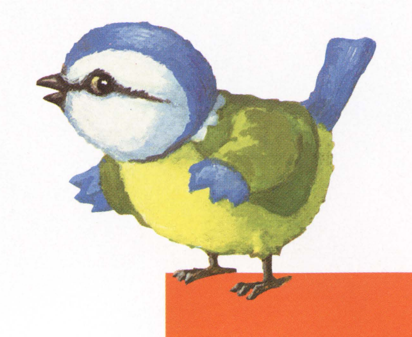
ab 3 Jahre
32 Seiten. Gebunden.
DM 16,90 / öS 123,– / sFr 16,90 / € 8,64
ISBN: 3-934789-24-2
EAN: 9 783934 789241

Du passt nicht zu uns, Hans, mit deinem blöden Schwanz.

Lustige Kleine Krabbler

Was kreucht und fleucht denn da im Garten? Endlich gibt es Geschichten rund um die kleinen Tierchen, die jedes Kind in der Sandkiste oder im Garten findet. Von Tausendfüßlern über Bienen bis zu Libellen und Rotkehlchen – Antoon Krings' lustige kleine Geschichten haben viel Witz und Herz.









Antoon Krings

Josefine die Biene

Fleißig ist Josefine die Biene, wie es sich eben für eine Biene gehört. Natürlich ist sie da ganz außer sich, als sie ihr Häuschen verwüstet und um ihre Vorräte beraubt vorfindet! Wer kann das gewesen sein?

ab September 2000

ab 3 Jahre
Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.
32 Seiten. Gebunden.
DM 12,90 / öS 94,– / sFr 12,90 / € 6,60
ISBN: 3-934789-14-5
EAN: 9 783934 789142

Antoon Krings

Klaus die Laus

Oje, was macht eine Laus ohne Haus? Ohne einen gemütlichen Kopf und schöne Haare zum Reinkuscheln? Klaus hat da eine Idee ...

ab September 2000

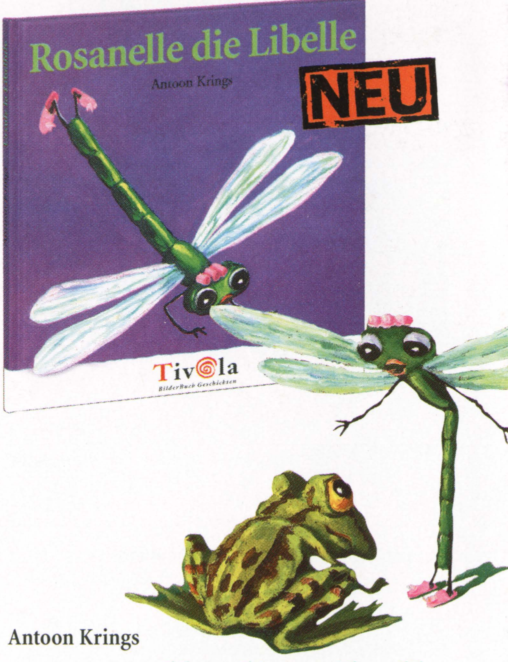
ab 3 Jahre
Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.
32 Seiten. Gebunden.
DM 12,90 / öS 94,– / sFr 12,90 / € 6,60
ISBN: 3-934789-15-3
EAN: 9 783934 789159

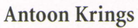
Als sie dann wieder zu Hause war, füllte Josefine Töpfe mit köstlichem, herrduftendem Honig und machte herrlich goldbraune Bonbons, die sie in buntes Papier einwickelte.











Antoon Krings

Heini Hummel

Heini will selbst Freundin Josefine nichts von seinen Pollen abgeben. Alles will er ganz alleine aufessen. Aber bald schon ist er so dick geworden, dass er nicht mehr durch die Tür seines Häuschens passt. Da kommt Josefine vorbei. Wird sie ihm helfen?

ab September 2000

ab 3 Jahre
Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.
32 Seiten. Gebunden.
DM 12,90 / öS 94,– / sFr 12,90 / € 6,60
ISBN: 3-934789-16-1
EAN: 9 783934 789166

Antoon Krings

Rosanelle die Libelle

Rosanelle lebt in geregelten und geordneten Verhältnissen auf einem wundervollen Seerosenteich. Wenn nur nicht dieser neue Nachbar wäre! Herr Frosch scheint Junggeselle zu sein und quakt die ganze Nacht. Da kann man ja kein Auge zu tun ...

ab September 2000

ab 3 Jahre
Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.
32 Seiten. Gebunden.
DM 12,90 / öS 94,– / sFr 12,90 / € 6,60
ISBN: 3-934789-17-X
EAN: 9 783934 789173











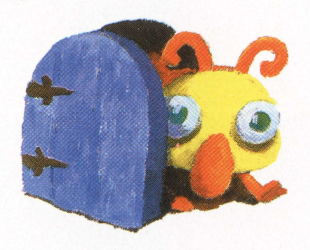
Antoon Krings

Theo Tausendfuß

Eigentlich ist Theo Tausendfuß ganz zufrieden mit seinen vielen Füßchen. Praktisch sei das, sagt er.
Bis sich eines Tages seine Beinchen verselbstständigen ...
Ob da Schuhe helfen? Aber woher bekommt man eintausend Schuhe?

ab September 2000

ab 3 Jahre
Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.
32 Seiten. Gebunden.
DM 12,90 / öS 94,– / sFr 12,90 / € 6,60
ISBN: 3-934789-18-8
EAN: 9 783934 789180



Antoon Krings

Ronni Rotkehlchen

Kalt ist es im Winter, soo kalt!
Und schwierig ist es Körnerchen im Schnee zu finden. Zum Glück lernt Ronni Rotkehlchen Martha Maus kennen, die ihm gerne über den strengen Winter hilft ...

ab September 2000

ab 3 Jahre
Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.
32 Seiten. Gebunden.
DM 12,90 / öS 94,– / sFr 12,90 / € 6,60
ISBN: 3-934789-19-6
EAN: 9 783934 789197





Oscar-Bücher

In jedem Oscar-Buch unterhalten sich Oscar und sein Freund Balthasar – per Briefwechsel – über die Lebensgewohnheiten eines Tieres. Dabei bringt Balthasar die erstaunlichsten Verwechslungen zustande, die Oscar immer wieder aufklären muss.
Oscar-Bücher sind Sachbilderbücher, die auf witzige und liebevolle Weise viele Informationen rund um ein Tier vermitteln.







Rotraut Greune
mit Bildern von Heike Burghardt

Hotte von Hüh
ist ein Pferd
Oscars lustiges Pferdebuch

Ein Sachbuch über Pferde

Tierforscher Balthasar ist stolzer Besitzer eines Pferdes: „Mein Pferd ist klein und ziemlich hart. Es wackelt und schaukelt. Toll! Endlich kann ich ein Tier erforschen ohne mich in Gefahr zu begeben." Oje! Da ist mal wieder Freund Oscar gefragt um einige Dinge richtig zu stellen. Das echte Pferd Hotte von Hüh gibt ihm Antworten auf alle wichtigen Fragen, z.B. ob es bunte Pferde gibt, wie Pferdeäpfel schmecken, ob Seepferdchen mit echten Pferden verwandt sind.

Ein witziger Briefwechsel mit vielen interessanten Informationen rund ums Pferd.

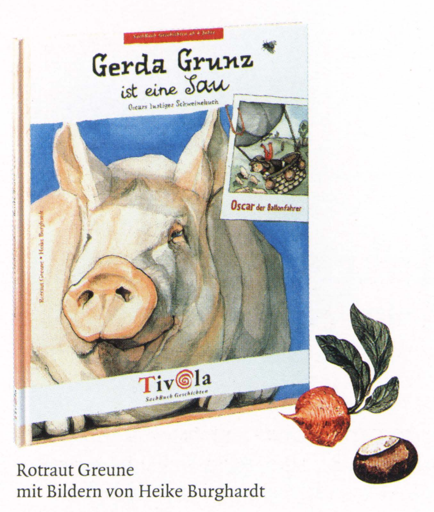
ab September 2000

ab 4 Jahre
32 Seiten. Gebunden.
DM 19,90 / öS 145,– / sFr 19,90 / € 10,17
ISBN: 3-934789-11-0
EAN: 9 783934 789111





Sehen so Flusspferde aus??



Rotraut Greune
mit Bildern von Heike Burghardt

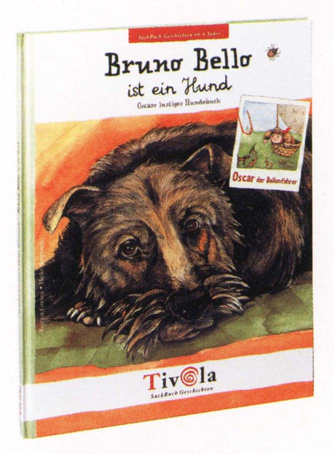
Gerda Grunz ist eine Sau

Oscars lustiges Schweinebuch

Ein Sachbuch über Schweine
Warum haben Schweine hinten einen Korkenzieher? Und stimmt es, dass Schweineohren aus Blätterteig sind? Und was, bitte, soll eigentlich ein Schweinehund sein? Fragen über Fragen, auf die nur die Fachfrau und -sau Gerda Grunz eine Antwort weiß.

ab 4 Jahre
32 Seiten. Gebunden.
DM 19,90 / öS 145,– / sFr 19,90 / € 10,17
ISBN: 3-931372-08-1
EAN: 9 783931 372088





Rotraut Greune
mit Bildern von Heike Burghardt

Bruno Bello ist ein Hund

Oscars lustiges Hundebuch

Ein Sachbuch über Hunde
Warum ziehen Hunde Menschen an Leinen hinter sich her? Und was soll diese Stöckchen-Sammelei? Bauen sie daraus ihre Hundehütten? Wo wachsen Stammbäume und wie sehen die aus? Bruno Bello weiß Näheres über Flohhalsbänder, Näpfe, Hundehütten, Herrchen und Frauchen.

ab 4 Jahre
32 Seiten. Gebunden.
DM 19,90 / öS 145,– / sFr 19,90 / € 10,17
ISBN: 3-931372-58-8
EAN: 9 783931372583







Rotraut Greune
mit Bildern von Heike Burghardt

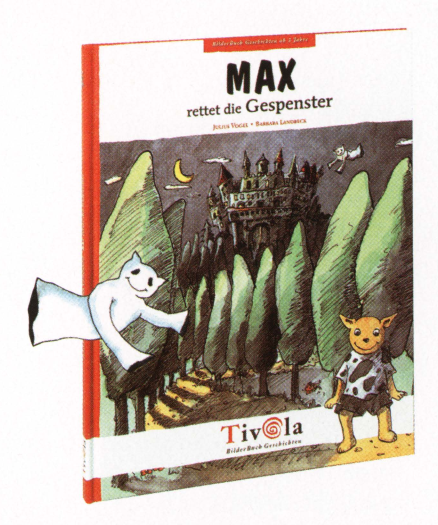
Vera Wolle
ist ein Schaf
Oscars lustiges Schafbuch

Ein Sachbuch über Schafe
Wie kommt die Wolle auf das Schaf?
Und wie kommt die Wolle in den Pullover?
Tragen Schafe etwa auch Pullover?
Was ist ein Osterlamm?
Oscar erforscht diesmal Schafe:
Unschuldslämmer, schwarze Schäfchen,
Schäferhunde und vieles mehr.
Vera Wolle, kuschelweiche Expertin für
Strickwaren und Blök-Fragen, erteilt gerne
Auskunft in Sachen Schaf, Weide und Wolle.
Echt Schaf!

ab 4 Jahre
32 Seiten. Gebunden.
DM 19,90 / öS 145,– / sFr 19,90 / € 10,17
ISBN: 3-931372-84-7
EAN: 9 783931 372842







Julius Vogel/Barbara Landbeck

Max
rettet die Gespenster

BilderBuch Geschichte

Nur echte Gespenster können schaurig gruselig herumgeistern. Die kleinen Gespenster von Schloss Neuschweinstein sind eine richtige Schauer- und Kettenrasselbande. Trotzdem: Zurzeit herrscht auf Neuschweinstein tote Hose! Da kann nur Max helfen!

ab 3 Jahre
32 Seiten. Gebunden.
DM 19,90 / öS 145,– / sFr 19,90 / € 10,17
ISBN: 3-931372-06-5
EAN: 9 783931 372064

Wir freuen uns über folgende Auszeichnungen:



CD-ROM der Woche in „Computer Bild“

Auszeichnung der auflagenstärksten Computerzeitung

- Der Kleine Prinz
- Willy, der Zauberfisch
- Hexentanz und Firlefanz
- Milli-Methas Reise in den Körper



6 Mäuse (beste Wertung) im „Kinder-Software-Ratgeber“

Das jährlich erscheinende Standardwerk von Thomas Feibel über Multimedia für Kinder

- 20 Titel erhielten 6 Mäuse

Empfehlungsliste „Computerspiele auf dem Prüfstand“

Empfehlungsliste der Bundeszentrale für politische Bildung in Bonn

- Max und die Geheimformel
- Max und Marie gehen einkaufen



Luchs

Monatliche Auszeichnung der Wochenzeitung „Die Zeit“ und Radio Bremen

- MitterNachtsSpiel



Pädi

Pädagogischer Interaktiv-Preis der Zeitschrift „Computer & Co“, ein Supplement der „Süddeutschen Zeitung“

- 1998: Max und das Schlossgespenst (bronzener Pädi)
- 1999: Max und die Piraten (silberner Pädi)



Gigamaus

Software-Preis der Zeitschrift „Eltern for Family“

- Kategorie „Lernprogramme für Kinder 1999“: die Reihe „Oscar der Ballonfahrer“
- Kategorie „Programme für die ganze Familie 1999“: Der Kleine Prinz




Milia d’Or

Der europäische Multimediapreis wird jährlich verliehen.

- 1999: MitterNachtsSpiel
- 2000: Nominierung von „Webmaster“



Bologna New Media Prize

Jährlich verliehener Preis für außergewöhnliche und innovative Multimedia-Produkte



- 1998: Oscar der Ballonfahrer entdeckt den Bauernhof
- 1999: MitterNachtsSpiel
- 2000: Alphabet
- 2000: Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch



Emma Award

Multimedia-Preis der Frankfurter Buchmesse

- 1995: Willy, der Zauberfisch




Der Design Award

Jährliche Auszeichnung für ein hervorragendes Produktdesign

- 1997: Schneewittchen und die Sieben Hänsel




Europrix

Multimedia-Preis der Europäischen Union

- 1998: Schneewitchen und die Sieben Hänsel



Bafta

Auszeichnung für Multimedia, verliehen von der British Academy of Film and Televison Arts

- 1999: Meister Zufall

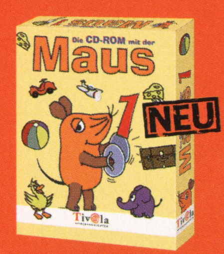


Prix Möbius

Dieser Preis steht unter der Schirmherrschaft der UNESCO und zeichnet herausragende digitale Produktionen aus.

- Prix Möbius International 1999: Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch
- Prix Möbius Deutschland 1999: Milli-Methas Reise in den Körper

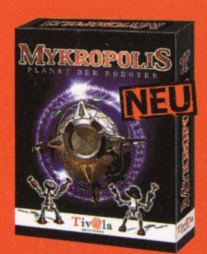
Tivola CD-ROM- und Buch-Neuerscheinungen auf einen Blick





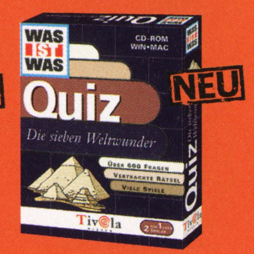


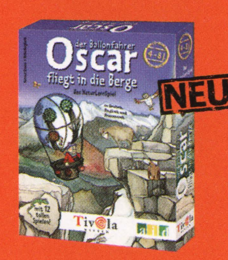


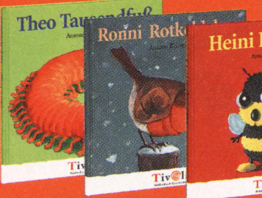






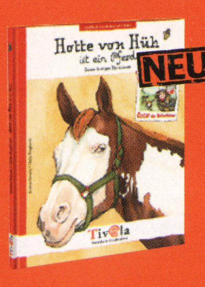


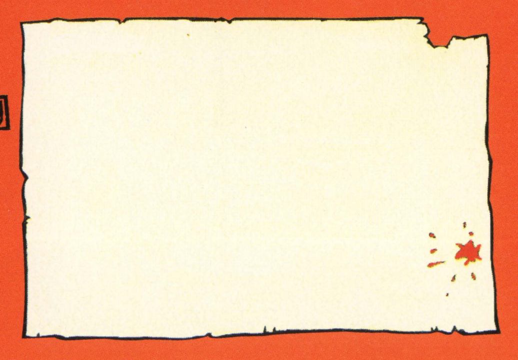












Tivola HOTLINE:
01802-848652



www.tivola.de

Tivola Verlag GmbH • Münzstraße 19 • D-10178 Berlin • Fon: + 49 (0) 30 / 53 63 58 - 0 • Fax: + 49 (0) 30 / 53 63 58 -11
http://www.tivola.de • e-Mail: mail@tivola.de